no.640
2001年 8/15
アミューズメント通信
AUGUST 15, 2001

ゲームマシン

GAME MACHINE
Game Machine Magazine is published twice monthly on the 1st and 15th of the month by Amusement Press, Inc., Yachiyo Bldg., 2-2-1, Nakazaki-Nishi, Kita-ku, Osaka,530-0015 Japan. Subscription rate: Overseas (air mail) - US$ 180.00 / year.

毎月2回(1日·15日)発行　昭和56年10月17日 第3種郵便物認可　㈱アミューズメント通信社　〒530-0015 大阪市北区中崎西2−2−1 八千代ビル　☎06(6314)0309 FAX06(6314)3821　定価400円 年間購読料9,880円(送料共、消費税込)

今年のAMショーはさらに縮小

55社941小間に

出展しないのはカプコン、彩京など

今年のAMショー（九月二十－二十三日、東京ビッグサイト、JAMMA／JAPEA共催）には、五十五社が九百四十一小間に出展することが七月十三日の小間位置決定会で確定した。昨年の七十九社千八十八小間に比べて、出展社は二十四社（三〇％）減り、小間数も百十七小間（一四％）減となった。

出展規模は九七年の七十六社千四百九十小間をピークに減少傾向にあり、今年はついに千小間を下回わることになった。AM業界が少なくとも九七年以降、後退していることは、ここ数年間のAMショーの出展規模の推移からも裏付けられることになった（下のグラフ参照）。

こうした出展規模縮小に対し、九九年から二年間、共催二協会の会員以外にも出展できるようにして規模維持を図ったが、それも取り止め、今年は従来どおり会員以外の出展を認めないことにした。

しかしJAMMA／JAPEAのAMショー委員会は、その理由を示しているわけではない。

九九年、〇〇年と非会員にも出展資格を与えた結果、主催者側の事務局がまったく対応できないことが明らかになったのも大きな原因と見られている。九九年では電気用品取締法（現在の電気安全法）に違反し、ショー出展規定に反する出品があったにもかかわらず出品を容認する、という失態をさらけ出した。また〇〇年では出展資格がないとショー委員会が定めた外国企業の出展を認めたり、AM業界と無関係の物品販売を目的とした出展を認めたりした。

こうしたトラブルが相次ぎ、事務局レベルでは対応できないことがショー委員会で明らかにされたかどうかは別にして、再び出展資格を会員に限るとしたもの。これに伴い、従来の実行委員会に代わる運営委員会の権限と責任を重くして、迅速かつ的確な処理をするとしている。しかしショー事務局が扱う事務を日常的に運営委員会がチェックできるという保障はない。

今年のAMショーについては四月上旬に出展募集を開始、六月十四日で出展申し込みを締め切った。締め切るということは、それ以後の出展申し込みを受け付けないし、申し込み内容の変更（例えば小間を増やすとか減らすとか）を受け付けないということである。しかし申し込みを締め切った結果、当初見込みを大幅に下回る状況であることが明らかとなった。このため締め切り後ではあるが、さらに出展を促すとともに出展小間の増加を促すことで、非公式に関係者が営業に出向いたもようである。その結果、五十五社九百四十一社となったが、こうした"営業"がなければもっと少なく、八百四十小間ぐらいまで規模を縮小していたと見られている。

五十五社九百四十一小間はピーク時の九七年と比べ、出展社数で二八％減、小間数で三七％減となる。これは景気後退だけでなく、ショー改善を求める出展社の不満が強いためだ――と指摘する声もある。締め切り後出展することになったが、出品するものがないと悩む会員もいる。

前回出展し今回出展しないのは、カプコン、彩京、三精輸送機、PCCWジャパン（旧ジャレコ）、東プロなど二十七社。前回出展しておらず今回出展するのは、大平技研工業、セガ・ロジスティックスサービスなど三社。

大きな出展ブースでの変化は、セガ社とバンプレストがそれぞれ二十五小間増設し、サミーが十五小間増設した。一方、アルゼは二十小間削減、タイトーとナムコがそれぞれ五小間削減した。景品大手はそれぞれプライベートショーに力を入れるためAMショーの小間を減らしている（**7めんに小間配置図**）。

出展社と小間数（カッコ内は前回小間数、△印は前回出展なし）は次のとおり。

旭精工㈱6（6）、㈱アトラス10（36）、㈱アミューズ6（6）、㈱アミューズメント産業出版1（2）、㈲アミューズメントジャーナル3△、㈱アミューズメント通信社1（1）、アルゼ㈱100（120）、㈱エイコー10（18）、㈱エイブルコーポレーション20（20）、㈱エスケイジャパン12（12）、大平技研工業㈱8△、オムロン㈱8（4）。

北日本通信工業㈱5（5）、協和プレイプロダクツ㈱8（6）、コナミ㈱125（125）、㈱こまや8（8）、㈱サノヤス・ヒシノ明昌6（10）、サミー㈱50（35）、三和電子㈱6（6）、システムサービス㈱10（25）、㈱スクラッチ8（14）、セイミツ工業㈱4（4）、㈱セガ145（120）、㈱セガ・ロジスティックスサービス10△、泉陽興業㈱／泉陽機工㈱25（25）、綜合ユニコム㈱1（1）、㈱総商6（6）。

大仙産商㈱4（4）、大長商事㈱6（6）、㈱タイトー50（55）、中部商事㈱2（3）、テクモ9（9）、㈱トーゴ12（16）、㈱トーケン2（2）、㈱トップ産業2（3）、㈱ナムコ85（90）、日邦産業㈱4（8）、㈱日本コンラックス3（3）、日本ユニカ㈱4（2）。

㈱バンプレスト70（45）、BLDオリエンタル㈱6（10）、㈱ピーナッツクラブ8（8）、㈱ファースト・ロック2（2）、㈱フクヤ2（3）、富士電子工業㈱4（3）、㈱ブルーム3（3）、㈱ホープ15（12）、真砂工業㈱2（3）、㈱ママ・トップ3（4）、㈱マリンゲーム2（2）、ミゼッティ工業㈱2（2）、㈱友栄5（5）、㈱ユウビス5（5）、㈱リバーサービス15（15）。

7月13日のAMショー小間位置決定会のようす

タイトー、フランチャイズで

「ネッカ秋葉原店」開業

SDSL使用、ネットで結びゲーム大会も

㈱タイトー（本社東京、西垣保男社長）は、直営インターネットカフェ一号店「ネッカ秋葉原店」を東京・秋葉原の電気街に六月三十日オープンした。

これは韓国PC房（パン）の日本版「ネッカ」（渋谷、本紙第627号参照）を運営するインターピア㈱（本社東京、楠岡仁志社長）にタイトーが出資（九％）し、フランチャイズ契約したもので、「秋葉原店」はフランチャイズ一号店となる。インターピアは、韓国サムスングループのイー・サムスンジャパン社が日本でPC房を展開するため設立した子会社。

「ネッカ秋葉原店」は秋葉原の中央通りに面したビルの四階に開設されたもので、二－三階にはタイトー直営ゲーム場「Hey」がある。投資額は公表していない。

二百八十平方㍍のフロアにパソコン（コンパック社製、モニターはサムスン社製）五十台を設置。高速通信回線のSDSLとT1を各一回線使用。店内は一人用または二人用の区画スペースや使用目的により六つのゾーンに分かれ、カフェもある。

ネットゲームは十五種類を提供し、渋谷「ネッカ」や韓国PC房と結んでゲーム大会などイベントも実施。「ネッカ」二店とPC房は常時接続され、客同士で画像・音声チャットも楽しめる。ネット国際電話（現在は韓国と米国のみ）も利用できる。また客が持参したノートパソコンやPDAを高速回線で使用できるモバイルコーナーもある。

会員制で入会金二百円。パソコン使用料は十二分百円。モバイルコーナーは三十分二百円。会員カードとパスワードでパソコンを起動、終了させ、帰る時に精算する。なおネットゲームやネット電話は追加料金なしで無料。営業時間は十一－二十四時で年中無休。

学生とサラリーマンを中心に会員は現在約三千人。電気街が閉店する午後八時以降の来店客が多い。客単価は千円強で、うち軽食やドリンク代が約二五％を占める。初年度延べ十万人、三年目十五万人の来店客を見込んでいる。同社では、来年三月までに主要都市十数ヵ所の同社ゲーム場に併設や隣接する形で、「ネッカ」フランチャイズ店を順次開設するとしている。

「ネッカ秋葉原店」で下の写真は回線だけを利用するモバイルゾーン

産業用VR展で韓国製

「VRレーサー」を披露

富士重工は「ミニモーション」出品

バーチャルリアリティ(VR)に関する製品や技術、システムなどを一堂に集めた「第九回産業用バーチャルリアリティ展」(リードエグジビション㈱主催)が七月四-六日、東京ビッグサイトで開かれ、AM機にも応用できるものが多数出品された。

同展示会はあらゆる産業分野への応用をめざしたVR技術の総合展として、九三年から毎年この時期に開催されているもの。今回は五十八社が出展し、前回に比べ規模を二〇%拡大した。展示内容は立体映像システムや映像シミュレーター、モーションキャプチャー技術、CGツールなど多岐にわたっており、展示された製品や技術のほとんどがAM分野にも応用できるものとして紹介された。

AM業界からサミー㈱(本社東京、里見治社長)が出展し、光学式3D映像システム「ボルマトリクス」を展示。シリーズ新作としてコンパクトタイプにした「VX-19」を披露した。立体映像装置は他社も出品したが、「方式が異なり立体虚像が前面に飛び出すように浮かび上がるのはこのシステムだけ」とのこと。

このほか天龍工業㈱が韓国シミュライン社製映像シミュレーター「VRレーサー」を紹介した。これは電動駆動方式の三軸で吊り下げられたカプセルの中に入って運転席に座り、CGドライブシミュレーションを楽しむもの。一カプセル一人用だが、五台まで並べて吊り下げ通信同時プレイもできる。国内では一人用価格約四百五十万円で九月発売予定。現在タイトーが同機の導入を検討中とされている。

また富士重工㈱が、一人用の映像ドライブシミュレーター「ミニモーション」の試作機を展示。これは家庭用TVドライブゲームソフトを使用することができるもので、予定価格は約百万円。同社は地震の揺れを再現するシミュレーター「地震体験装置」を模型で展示した。

なお同展示会と併催する形で、製造業向けITソリューションを集めた「第十二回設計・製造ソリューション展」(出展社数二百八十五社)と、機械材料の「第五回機械要素技術展」(同百九十二社)が開かれ、いずれも前回より規模を拡大した。

産業用VR展で、上は韓国シミュライン社/天龍工業「VRレーサー」、下は富士重工「ドライビングシミュレーター」の展示

TGS01秋は

出展47社に減少

セガ社、タイトーは再参加

㈳コンピュータエンターテインメントソフトウェア協会(CESA)は七月十七日、東京ゲームショウ(TGS)01秋(十月十二-十四日、幕張メッセ)に、四十七社(前回の01春には五十四社)が千二百二十二小間(九百三十一小間)に出展する予定だ、と発表した。前回に比べ七社減となるが、小間数では二百九十一小間増加する。なお開催までに多少の変更はあり得るとしている。

家庭用ゲームソフトの展示会とユーザー向けイベントを兼ねた性格を持つもので、前回と同様に三日間とも一般に有料で公開されるが、初日の午後一時までは関係者と招待客だけしか入場できない。初日は一時間延長に午後六時まで開場する。

主な出展予定社はアトラス、エニックス、カプコン、コーエー、コナミ、サミー、セガ社、タイトー、タカラ、テクモ、ナムコ、ハドソン、バンダイ、マイクロソフトなど。前回出展しなかったサミー、セガ社、タイトーが再び参加する。反対に前回出展していたが今回含まれていないのは、アルゼ、SCEなど。

TGSのメインビジュアル(ポスターなどとして使う素材)は今回からCESAゲーム大賞を受賞した企業が担当することになった。今年の大賞受賞作「ファンタシースターオンライン」を作ったセガ社開発子会社、ソニックチームが制作した。

テーマは「レッツ・プレイ・ツゲザー」(さあ一緒に遊ぼう)で、多様化する環境の下で、みんなで遊ぶことを呼びかける、というもの。ゲーム専用機だけでなく、携帯電話、POAなども含めたゲームソフトの展示会/イベントとしていくもようだ。

特許・実用新案 出願公告・公開 (7月1日~15日)

特許庁で登録された特許、実用新案と、特許出願公開で、AM業界関連のものは次のとおり。公報の日付、発明/考案の名称、出願人(都道府県名)、登録/公開番号、特許登録については出願番号も、の順に掲載。発明/考案の具体的な内容は、次の特許庁ウェッブサイトで見ることができる。www.ipdl.jpo-miti.go.jp/homepg.jpdl

特許登録

七月三日=「射撃ゲームシステムおよびそれに用いられる射撃ゲームシステムの制御方法」、任天堂㈱(京都)、3181083、3-358480。「ビデオゲーム装置及びビデオゲームプログラムを格納したコンピュータ可読媒体」、コナミ㈱(東京)、3181241、9-1600626。「ゲーム装置」、同、3181254、9-353571。「メダルゲーム機」、同、3182092、8-2622296。「競技方法及び装置、記録媒体」、㈱ケイシーイーオー(大阪)、3181275、11-218177。「ビデオ・ゲーム装置、その制御方法および制御ディバイス」、㈱スクウェア(東京)、3181808、7-114097。

七月九日=「テレビゲーム装置」、㈱セガ(東京)、3183241、9-355729。「ゲーム装置」、㈱ナムコ(東京)、3183534、3-210125。「プレイヤキャラクタの行動能力制御方法、行動能力制御プログラムを記録した記録媒体及びゲーム装置」、㈱スクウェア(東京)、3184186、11-200717。

七月十一日=「スポーツゲーム装置」、㈱ナムコ(東京)、3185795、11-253876。「ゲーム装置及び画像合成方法」、同、3187301、7-248787。「ゲーム機の景品選択落下装置」、㈱五工社(東京)、3187393、11-189130。「コマンド入力方法及び記録媒体」、コナミ㈱(東京)、3187439、10-509601(際)。「スキーシミュレーションゲーム装置」、同、3187758、9-325566。「スロットマシン」、㈱エース電研(東京)、3187638、6-3699。

特許出願公開

七月三日=「遊技機」、アルゼ㈱(東京)、13-178868㊞。「遊技機及び遊技機通信システム」、同、13-178870。「電子遊技機」、高砂電器産業㈱(大阪)、13-178869。「遊技装置」、李籍雄(韓国)、13-178871。「メダル遊技設備用不正払い出し検出装置」、㈱ジェッター(長崎)、13-178872㊞。「スロットマシン」、山佐㈱(岡山)、13-178875。「スロットマシンの管理装置」、ダイコク電機㈱(愛知)、13-178876㊞。「情報を有するコイン、該コインの情報読み取り装置及び方法、並びにコイン識別装置及び方法」、ソニックメディア㈱(東京)、東通電計㈱(東京)、13-178959㊞。「ロボット遊戯方法および遊戯装置」、川崎重工業㈱(兵庫)、13-178960㊞。「競争ゲーム装置」、日本サーボ㈱(東京)、13-178961。「遊戯機、その運用方法」、コナミ㈱(東京)、13-178962㊞。「ダンスゲーム装置」、同、13-178965。「ゲーム装置」、同、13-178967。「ビデオゲーム装置、画像表示装置及び方法、動画表示装置及び方法並びに記録媒体」、㈱セガ(東京)、13-178963。「エンタテインメントシステム、エンタテインメント装置、記録媒体及びプログラム」、㈱ソニー・コンピュータエンタテインメント(東京)、13-178964㊞。「ビリヤードビデオゲームシステム、そのシステムに使用するコントローラおよびゲームプログラム記録媒体」、㈱ホリ(神奈川)、13-178966。「ゲーム装置、ゲーム処理方法および記録媒体」、㈱ナムコ(東京)、13-178968㊞。「スポンサー付きのネットワーク・ゲーム」、ノキア・コーポレイション(フィンランド)、13-178969㊞。「水上遊戯装置」、日本鋼管㈱(東京)、13-178970。

七月十日=「スロットマシン」、サミー㈱(東京)、13-187179。同、13-187185。同、㈱ウエスト・シー(兵庫)、13-187184㊞。「乗り物における娯楽装置」、エヴァー・プロスペクト・インターナショナル社(中国)、13-187180。「遊技機」、㈱オリンピア(東京)、13-187181㊞。「スロットマシンおよび記録媒体」、㈱三共(群馬)、13-187182。同、13-187183。「遊技装置」、李籍雄(韓国)、13-187186㊞。「不正払い出し対応遊技設備」、㈱ジェッター(長崎)、13-187187㊞。「メダルゲーム装置」、㈱セガ(東京)、13-187262㊞。「ネットワークゲームシステム、これに使用されるゲーム装置端末及び記憶媒体」、同、13-187273。「コンピューター・ゲーム用のソフトの作り方。」、薦田新一(千葉)、13-187265。「ゲームシステム及び情報記憶媒体」、㈱ナムコ(東京)、13-187266㊞。同、13-187267㊞。「ジョイスティッククコントロール方法および装置」、三井造船㈱(東京)、13-187268㊞。「飛射体の到達位置に応じて表示を変えるアミューズメント装置」、㈱テレシステムズ(大阪)、13-187269。「ゲームシステムおよびコンピュータ読み取り可能な記憶媒体」、コナミ㈱(東京)、13-187270㊞。「移動端末、ゲームの制御方法およびコンピュータ読み取り可能な記録媒体」、㈱スクウェア(東京)、13-187271㊞。「インターネットレースゲーム方法」、㈱レイネット(韓国)、13-187272㊞。

ナムコ、リハビリ用AM機で

「ハッスル倶楽部」展開

まず南小樽病院内に「妖精の森」

㈱ナムコ(本社東京、中村雅哉社長)は七月五日、「ナムコ・ハッスル倶楽部計画」に基づき年間三施設/三年間で十施設のペースでリハビリ施設の企画・設置を本格的に進める、と発表。まず北海道小樽市の南小樽病院内に通いのリハビリ施設「妖精の森」を七月二十三日にオープンした。

ナムコは超高齢化社会に向け楽しく生きがいを持って過ごせる空間を作るため「ハッスル倶楽部」を計画。リハビリ用に改良したAM機などを開発し、これらを設置する施設の企画など進めてきた。その最初の例となったのが、千葉市美浜区にある民間高齢者ホーム「ケアプラザ銀の舟・検見川浜」内の施設で、昨年十一月に実施した。

その結果、①頚椎病で立っているのが困難だった人が「ワニワニパニック」、「30テスト」で遊んだ一ヵ月後に立ち上がってプレイできるようになった、②脳梗塞で右片麻痺の人が、うまくバランスをとりながら、麻痺している右手で「ワニワニパニック」をプレイするようになった、③パーキンソン病ですくみ足現象のある人が「ワニワニパニック」で遊んだ後、一時的ながらスムーズに第一歩が出るようになった──などの事例が確認された。

ナムコでは、「面白い」という感情によって「リハビリ」をするという意識が薄れ、精神的にも外見的にもリハビリの成果が現われるようになったとし、さらにリハビリ用AM機の効用について評価基準など仮説を立て、データを蓄積し、どうしたら効果的になるかを研究したいとしている。

こうした成果を踏まえリハビリ用AM機施設を本格的に展開することになった。南小樽病院の通所リハビリ室では、「ワイワイショット」、「ゲートボール倶楽部」、「ファミリーボール」、「ワニワニパニック」、「スウィートランド」の五台を設置。仕掛けのあるオルゴールなども設け、全体を「妖精の森」として演出した。

ナムコでは十六年間に及ぶ福祉業務を、今年四月から福祉事業部として本格化しており、リハビリ施設の企画・プロデュースはその大きな柱となっている。

写真は南小樽病院内のリハビリ用AM機施設「妖精の森」のようす

ネットゲーム展開で

バンダイGV社

韓国企業と合弁会社

㈱バンダイ(本社東京、高須武男社長)は七月十日、韓国のゲームベンチャー社(本社ソウル、ユン・ギス社長)、大元カートゥーンインダストリ社(大元CI、本社ソウル、チェ・ヨンジュ社長)とで合弁会社、㈱バンダイ・ゲームベンチャー(本社東京、石上幹雄社長)を設立することになったと発表した。十月一日に設立、オンラインゲームサービス事業を展開する予定。

PCネットワークを利用したTVゲーム(オンラインゲーム)は、日本よりも韓国のほうが普及しており、例えばゲームベンチャー社のオンラインゲーム「ポトリス」シリーズには九百八十万人の登録ユーザーがいるほどとされている。また、「PC房(バン)」と呼ばれるインターネットカフェが、ゲーム場より少し少ない二万一千店もあり、利用客の主な目的はネットワークゲームを楽しむことだとされている。

こうした韓国の状況から日本でも今後急速にネットワークゲームが普及すると予想されている。

そのためヒット作「ポトリス」シリーズを展開してきたゲームベンチャー社と提携することで、バンダイは日本でのオンラインゲーム市場の主導権を握ろうとするもの。「ポトリス」は九九年十月からサービスを開始したネットワーク対戦ゲームで、最大で八人までが同時参加できる。

合弁会社ではゲームベンチャー社の「ポトリス」シリーズなどを日本語版にして展開し、初年度十五万人の登録ユーザーを確保する計画だ。なお合弁に加わる大元CI社はゲーム情報誌発行所でキャラクタービスネスにも強いことから、バンダイが協力相手に選んだ。

合弁会社、バンダイ・ゲームアドベンチャーの出資比率はバンダイ六〇%、ゲームベンチャー三〇%、大元CI社一〇%。バンダイ常務の石上氏が、合弁会社の社長を兼任する。

JAPEA、通常総会

副会長に森本氏

山田數夫氏は理事を辞任

全日本遊園施設協会(JAPEA、山田三郎会長、正会員四十社)は六月七日、長崎・琴海町のホテルパサージュで第二十一回通常総会を開き、予決算案などを承認した。また総会直後の臨時理事会で山田數夫副会長の理事辞任を報告、後任副会長に森本武彦理事を選んだ。

同総会には委任二十二社を含む三十七社が出席した。山田会長が挨拶、「消費低迷が続く中、AM業界は他の業績不振の業界と同じように厳しい状況にさらされている」と語った。

予決算案、事業報告・計画案はいずれも異議なく承認された。その中で正会員はBLDオリエンタル㈱が入会、㈱ユウビスが退会し四十社、賛助会員は㈲東上物産が入会し六社になったと報告。

決算では、当初単年度六百二十万円の赤字を見込んでいたのが大幅に縮小し六十万円の赤字にとどまった。これは委員会活動と会議の事業費を大幅に抑えるとともに諸経費を削減したことによるもので、今期への繰越額は三千五百万円となった。

予算は前期並みとし、単年度七百六十万円の赤字を見込んでいる。山田会長から、「当業界も厳しい状況がなお続いているため、前期に続き今期も会費を二〇%値下げして予算を組んだ」との説明があった。

なおこれまで九百三十万円計上していた予備費を今期から五百三十万円とし、その差額四百万円は次期繰越金に繰り入れている。

事業計画については基本的に前年を踏襲した上で、事故防止の項目に「維持・運行管理上の安全対策を強化」する文を追加。「遊戯施設の事故防止対策の強化」をメインテーマとし、改正建築基準法の遊園施設関連法令の周知徹底と日常点検での事故防止対策を一層強力に進めていく、との説明があった。

この後、情報交換が行なわれた。

総会終了後、臨時理事会が開かれた。これは山田數夫副会長(㈱トーゴ)が、副会長および理事を辞任するとの申し出があったためで、後任副会長を選ぶため開いたもの。

山田会長は「慰留に努めたが、山田副会長の辞意は固かった」と説明、後任副会長候補に森本武彦理事(㈱サノヤス・ヒシノ明昌)を推薦、承認された。

山田數夫氏は九一年四月理事会で、それまで副会長だった山田俊夫氏が療養していたため交代したもので、約十年間副会長を務めてきた。

引き続き懇親会が開かれ、森本副会長が挨拶し乾杯の音頭をとった。恒例のオークションも行なわれた。翌日はゴルフコンペが実施された。

JAPEA第21回通常総会のようす

風営法改正

テレクラも規制

風俗営業の欠格事項など

テレホンクラブ(テレクラ)規制などを盛り込む風営法改正案が六月十四日に国会で成立、二十日に公布された。長年、売春の温床とされてきたテレクラやツーショットダイヤル業者に、営業の届け出や利用客の年齢確認を義務付けるとともに、十八歳未満の年少者に利用させることを禁止するというもの。

今回の風営法改正ではこのほか、風俗営業許可の欠格事項にあった「精神病者」を削除した、規制届出営業の「性風俗特殊営業」を「性風俗関連特殊営業」に改称した、特定性風俗物品販売等営業に関する規制を新設した、などがある。

施行は、欠格事項改正については公布後一ヵ月後、特定性風俗物品販売等営業については三ヵ月後、これら以外については一年以内となっている。

なおテレクラなど電話異性紹介営業についてはこれまで地方条例ですでに規制しているところもあるが、今回の改正風営法が施行された時点で法律のほうが条例よりも優先されることになる、などの経過措置がある。

セガ社、直営店に
幼児用のゾーン
まず10ヵ所、時間料金で

㈱セガ（本社東京、佐藤秀樹社長）は六月二十九日、幼児向けのゾーン「ぐー！チョキ！ぱーく」を直営ゲーム場に七月下旬から順次設置していく、と発表した。

これは、CS放送などに幼児番組やアニメを供給している㈱キッズステーション（本社東京、有坂和明社長）、セガ社系列の㈱セガ・トイズ（本社東京、国分功社長）と提携して展開するもので、"異業種融合型のファミリーエンターテイメント空間"としている。

「子どもと大人が一緒に安心して楽しめるコミュニケーションとエデュテイメントの場の提供」を目的として、幼児向け番組の映像などを放映するキッズステーションコーナー、立体玩具を設置した遊具コーナー、デジタル絵本ソフトなどを使った電子玩具「ピコ」コーナー、カフェコーナーの四種類で構成。キッズステーション社は映像コンテンツ提供のほか、キャラクターライセンスを供与し、セガ社がその景品を開発する。セガ・トイズは「ピコ」のほかペットロボットなどを提供する。

同ゾーンは標準面積百平方㍍。時間料金制で二十分三百円、延長十分ごとに百円追加。当初「セガワールド」や「セガアリーナ」など十店に導入する。一ヵ所の投資額七百万円、月間売上百二十万円を見込んでいる。

横浜カレーミュージアム
早くも100万人目
予想を大幅に上回るペース

「横浜カレーミュージアム」入場100万人目の丸茂さんらの記念写真

㈱マタハリー（本社川崎市、山中秀晃社長）が運営するカレーライスのテーマパーク「横浜カレーミュージアム」（横浜・伊勢佐木町）の入場者数が、七月二十二日に百万人を超えた。

カレーミュージアムはナムコ協力による回遊型アトラクションとカレー専門店などを設置した異色のパークとして一月二十六日オープンしたもの。以降予想を上回るペースで入場者が増え、六ヵ月弱で百万人を達成、年間目標の百五十万人を大きく上回る見込みとなった。

百万人目の来場者は横浜市在住の丸茂由実さん（小学四年生）で、両親と友人の四人で訪れ、「大のカレー好き。今日初めて来て百万人目とはびっくりした」と喜びを語った。丸茂さんには「壱百万人名誉町民認定証」と「VIPパス」、キャラのぬいぐるみなどが贈られた。

カプコン、家庭用で
MMネット対応
「PS2」、「DC」間で対戦

KDDIが六月からサービスを開始している通信対戦ゲーム専用ネットワーク「マルチマッチング」サービスを使う家庭用ゲームソフト「カプコンVSSNK2」が、カプコンから九月十三日に発売されることになった。ゲームソフトは「PS2」用、「DC」用の二種類ありどちらの機種を使ってもネットワーク上で対戦できるようになる。

KDDIの「マルチマッチング」サービスは、昨年三月に開始した「マッチングサービス」の機能を拡充させたもので、高速で安定した回線をもとにしたデータ・オンデマンドのネットワークを使い、一人対一人の対戦のほか多人数での同時対戦を可能にする。利用料金は一分間十～十三円。

とくに低レイテンシ（遅延速度が少ない）、申し込み不要（プロバイダーへの加入が必要ない）などの特長があり、初めて参加する人でも容易に楽しめる。このため家庭用ゲームソフトのメーカー数社が「マルチマッチング」対応ゲームソフトの開発を進めている。

カプコンが七月十二日に発表したPS2／DC用「カプコンVSSNK2」は、初の「マルチマッチング」対応ゲームソフトとなり、これ以降も対応ソフトを開発していくとしている。

SCE「PS2」値下げ
HDD先行発売
ネットワークPCに近づく

㈱ソニー・コンピュータエンタテインメント（SCE、本社東京、久多良木健社長）は「プレイステーション2」（PS2）の本体価格を六月二十九日から三万五千円に引き下げた。昨年三月の発売以来オープン価格としていたのを改め、実勢三万九千八百円だったのを約五千円値下げしたもの。九月発売の任天堂「ゲームキューブ」（価格二万五千円）に先行して普及させるためと見られている。

SCEは「PS2」を使ったネットワーク展開をめざしており、米国サン・マイクロシステムズ社との提携、七月十九日から専用ハードディスクドライブ（HDD）ユニットの発売についても発表している。これらは五月中旬に米国のネット関係四社との提携発表をしたのに続くもので、サン・マイクロシステムズ社とはJAVA技術をPS2に搭載することで提携した。今年中に実現する予定としている。

HDDユニットは40GBのHDDとネットワークアダプターからなるもので、ネットワーク関連のさまざまな実験を進めるため先行発売する。価格は外付け型一万九千円、内蔵型一万八千円。またUSBキーボード（四千円）、USBマウス（三千円）も九月中旬に発売する。

HDDユニットはネットワークゲームなどインターネット関連に使用されることになる。SCEがめざす「PS2」システム構成は、間違いなくネットワークパソコン（PC）に近づいており、ゲーム専用機から遠ざかることになる。

テクモなど3社
ISDN用研究
MMネット対戦実現へ向け

KDDI、オムロン、テクモの三社は七月十六日、「マルチマッチング・フォーISDN」実現のため共同研究を行なうと発表した（「マルチマッチング」サービスについては別記事参照）。

「マルチマッチング・フォーISDN」サービスは、KDDI「マルチマッチング」サービスをISDN回線を使うことで、さらにレイテンシを低く抑え、より高速で対戦ネットワークゲームを実現させようとするもの。

ネットワークに使う回線には一般のアナログ電話回線、デジタルのISDNなど伝送速度が64kbps以下のものと、CATV、DSLなど伝送速度が1Mbps前後のものや、もっと高速の光ファイバー網がある。

そのうちISDN回線を使う人用に「マルチマッチング」サービスが使える環境を作る、というのが今回の三社の共同研究の内容。オムロンは、七月十八日出荷のPS2用ターミナルアダプターについて、同サービス対応のドライバ・ソフトウエア開発を進めるとのこと。テクモは同サービス対応のネットワークゲームソフトを開発する。

SC遊園、例会
財政再建を検討
協和プレイ、野村社長が講演

日本SC遊園協会（NSA、内田博会長）は六月二十六日、大阪・梅田のホテルグランヴィアで第三十二回理事会および第五十三回例会を開き、来期以降悪化が予想される協会財政の立て直しなどについて検討した。併せて講演会、梅田のロケとユニバーサルスタジオジャパン（USJ）の視察を行なった。

理事会には理事二十一名中十七名が出席した。内田会長が挨拶、「この不況の中、企業もさることながら協会も共同購入の景品取扱高が大きく減少し、このままいくと協会の存在自体も危うくなる状況だ」と述べた。

報告によると景品取扱高は、昨年十二月期で三億五千万円とこの三年間横ばいだったが、今年一～五月で前年同期に比べ四千万円減少し、このままいくと年間約一億円減、手数料収入が三百五十万円減となる見込みで、現在の収支は見込み収入に対しすでに約五百万円の赤字となっている。

これに対し、会費の値上げ、共同購入者への割戻し率一・五%を一%に下げる、事務所の家賃値下げを交渉する――などの意見が出されたが結論が出ず、とりあえず会議費の削減など支出を抑える努力をしていくことになった。

同協会のウェッブサイトを開設し、今後内容を充実させていくと報告された。その際、パスワードによる会員のみの専門情報ページを設けてはどうかとの提案があり、検討することになった。

例会は講演会を中心に理事会報告、タイトーとエイブルによる新製品紹介などが行なわれた。

内田会長は「ロケの売上げは五月も悪かった。プライズマシンが辛うじて稼働しているが、景品コストがかかるので苦しい。昨年はもう一年頑張れば生き残れると思っていたが、今年は一年頑張っても危ないという状況で、危機感がさらに強まっている」と述べた。

講演会は㈱協和プレイの野村耕造社長が講師となり、同社がSC内で展開している遊具コーナー「ズーアドベンチャー（ZA）」について説明した。その中で野村氏は「ZAはSCの付帯設備という考え方で三～五歳の子ども連れの親子が一緒にゆっくり楽しめる場を提供している。従って機械による遊びを提供するAM機コーナーとは性格が全く異なるため、AM機との併設は考えていない」と語った。

ロケ視察はセガ社「梅田ジョイポリス」、大阪娯楽機製作所と朝日科学模型遊園が運営する阪急百貨店屋上遊園地の二ヵ所。翌日は三十人がUSJを視察、十二人がゴルフコンペに参加した。

NSA例会での講演会のようす（上）とUSJ視察に参加した会員

AOUエキスポ2002は
2月22・23日
小間サイズの変更など発表

㈳全日本アミューズメント施設営業者協会連合会（AOU、入江昭造会長）は六月下旬、来年のAOUエキスポを二月二十二～二十三日、幕張メッセで開催することを明らかにした。AOUエキスポ開催期日など、これまでは三ヵ月前の十二月ごろにならないと明らかにされなかったのに比べると、今回はかなり早く明らかにしたことになる。

一小間の面積はこれまで二・七㍍×二・七㍍だったが、AMショーと同じ三㍍×三㍍に変更。高さ制限は二・五㍍を五㍍に変更した。出品できるものは法令、自主規制に違反しないもので、AM業界に関連するものに限られる。ただし、中古機械の展示は禁止される。

会期の初日は招待券を持つ人だけが入場できる「招待日」とし、二日目は有料の一般入場券さえあればだれでも入れるシステムで、これらは従来どおり。

出展できるのはAOUの賛助会員に限られる。出展料は一小間十四万円だが、出展するためには賛助会費の十万円が別に必要となるため、三小間以下では割り引きがあるとしており、これらも従来どおり。

岐阜県協、定時総会
台数調査で意見
総会議案は従来どおり

岐阜県ゲーム機オペレーター協会（鈴木雅也会長、会員三十一社）は六月二十七日、岐阜・長良川の岐阜グランドホテルで第十七回定時総会を開き、予決算案などを承認、またAOUからの台数調査依頼への対応を検討した。同総会には十二社が出席した。

事務局の太田千尋氏の司会により牧野真信副会長が開会の辞を述べ、鈴木会長が挨拶。来ひんとして顧問の野田聖子衆院議員の秘書らが挨拶した。

予決算案、事業報告・計画案はいずれも異議なく承認された。うち事業計画は前年度を踏襲し、今年も勉強会開催などを予定している。

AOUが会費値上げを目的に機械設置台数の調査票を傘下会員に直接送付するため、同協会に会員名簿の提出要請があり、これを提出するかどうかを検討した。出席会員から「協会員はAOUの会員ではないので協力する義務はない」、「台数調査が会費値上げのためのものであるなら名簿を提出する必要はない」などの意見が出されたため保留とし、理事会で検討することになった。

千葉県協、定例総会
会員6社も減少
問題ある景品には対処

千葉県アミューズメント施設営業者協会（中嶋豊彦会長、会員二十社）は六月八日、千葉市内のぱるるプラザで平成十三年度定例総会を開き、予決算案などを承認した。

同総会には委任六社を含む十七社が出席した。

予決算案、事業報告・計画案は異議なく承認された。テクモ、プレビ、BSOが退会、三社が廃業し、会員数は六社減となった。事業計画では会員増強、親睦、AOUの会合への参加などを挙げている。

セガ社の社内異動により北林憲優理事が河野武志氏と交代することが承認された。

AOUが財政基盤整備のため機械設置台数を基準に会費値上げを検討しており、台数調査票を傘下会員に直接送付すると報告された。

このほか県内で同協会員以外の業者が運営する店で、性的好奇心をそそるものをプライズマシンの景品に使用しているので、協会から注意したほうがよいとの意見が出された。中嶋会長がこの二日後、同店へ行き自粛を求めたところ、問題の景品はすぐ取り除かれたとのこと。

総会終了後、懇親会が開かれ情報交換した。

兵庫県協、理事会
大勢は値上げ反対
会員は6社減の48社に

兵庫県アミューズメント施設営業者協会（手塚明雄会長）は七月十一日、神戸市内のセンタープラザで第四回理事会を開き、AOUの会費値上げに対する同協会の対応について意見交換した。

AOUから送付された「会費の見直しと改定」についての文書をもとに意見を出し合った。その主な内容は次のとおり。

「協会財政が苦しくオペレーター収入も落ち込んでいる時に、会費値下げなら分かるが、値上げというのは話が逆だ。オペレーターにこれ以上の負担を強いることはできない」、「AOUに協力したくても財政的に事実上無理だ」ということで、出席理事会員から「値上げには応じられない」との意見が出された。

また「値上げに反対する場合は近隣各協会にも働きかけ歩調を合わせたほうがよい」、「この際AOUを退会し独自の団体を結成すべきだ」、「AOUはJAMMAと統合して一つの団体になれば大幅な経費削減ができる」という意見もあった。

なおAOUは傘下会員に設置機械台数の調査票を直接送付しているが、同協会では「調査に協力するかしないかは各会員に任せるしかないが、全会員が協力するとは思えない」としており、同調査の方法にも疑問を投げかけている。

このほか同理事会では二社が退会したとの報告があり、これを含め三月定時総会以降六社が退会、会員数は四十八社に減少した。

岩手県協、通常総会
中沢氏が会長に
会員8社を維持できた

岩手県アミューズメント施設営業者協会（佐藤義雄会長、会員八社）は六月十九日、盛岡市内の教弘会館で平成十三年度通常総会を開き、役員改選により中沢一秀副会長を会長に選任した。同総会には七社が出席した。

予決算案、事業報告・計画案は異議なく承認された。会員数は九八年に十社退会、九九年に六社退会し四社に減少したが、前回総会で四社が入会して八社となり、以降入退会はない。

役員改選は任期満了に伴うもので、新役員態勢は次のとおり。

会長＝中沢一秀氏（サンレジャー㈱）。副会長＝森山卓哉氏（㈱セガ）、三上誠二氏（㈱レジャーエース）。監事＝佐藤義雄氏（㈱フェニックス）。

なお同協会では理事職はない。事務局はサンレジャー内で変更はない。

また一泊親睦会の実施（十月二十五～二十六日）を決め、懇親会「HAOプラザ」の再開を検討することになった。

奈良県協、定時総会
従来事業を継続
青少年問題対応など

奈良県アミューズメント施設営業者協会（松村克彦会長、会員十二社）は六月二十日、奈良市内の共済会館やまとで第十二回定時総会を開き、予決算案などを承認した。同総会には委任五社を含む九社が出席した。

予決算案、事業報告・計画案はいずれも異議なく承認された。会員数は一社減になったと報告された。事業計画については組織の拡大・強化、賭博の追放、ゲームの日イベントの実施、青少年問題への協力、会員の親睦などを挙げている。

議事終了後、奥野慧司副会長が閉会の挨拶をした。引き続き懇親会が開かれ、情報交換などを行なった。

AMショー'01小間配置

9月20―22日
東京国際展示場（東京ビッグサイト）

セガ社、東京JPに 演出型の3施設

「ダークゲート」など

セガ社のATP「東京ジョイポリス（JP）」に新アトラクションとして、ウォークスルー型の「ダークゲート」と「エボリューション」、立体音響施設「ヒーリングエリア」の三種類が、七月二十日同時に営業を開始する。

「ダークゲイト」は、ジャングルの奥地にある古代遺跡をモチーフにしたホラーアトラクションで、白骨死体、襲いかかるミイラや亡霊、倒れてくる壁などのシーンを設けたもの。コース全長百十㍍。定員二十八名。利用料金五百円。

「エボリューション」は今秋公開の同名映画をもとにしたもの。落下した隕石から流れ出た液体が、植物や昆虫に取りついてエイリアンとなり進化していくようすを演出。コース全長百二十四㍍。定員二十四名。利用料金六百円。

「ヒーリングエリア」は、ヤマハ開発のヘッドホンを使わない3Dサウンドシステム「オクタフォニック」を採用し映像と組み合わせたもの。リクライニングシートにゆったりと座り、安らぎを与える音響と無限の空間をイメージさせる映像でリラクゼーション効果がある「いやし系アトラクション」としている。定員八名。利用料金五百円。

ホープ 小野良文氏が社長継承

小野良文氏

㈱ホープ（本社工場川崎市）は小野定良社長死去に伴い、七月十日臨時株主総会と取締役会を開き、小野良文常務の社長昇格を決めた。

小野良文氏（おの・よしふみ）は、七三年に青山学院大理工卒、㈱キトー入社。七五年十二月にホープ入社。九〇年四月取締役管理本部長、九二年四月から常務。五十三歳。ホープ精機㈱など関係会社の役員も兼任している。

フェニックスリゾートの 更生計画案提出

リップルウッド社が買い取り

会社更生手続き中のフェニックスリゾート㈱（宮崎市）などグループ三社の佐藤安正管財人は七月十一日、米国の投資会社リップルウッド・ホールディングス社などへの事業資産譲渡をメインとする更生計画案を宮崎地裁に提出した。八月三日の関係人集会で債権者の同意を得ることにより、九月中旬にも更生手続きを完了する見通しだ。

宮崎県と宮崎市がそれぞれ二五%ずつ出資し、八八年十二月に設立されたフェニックスリゾートは、約二千億円を投じて「オーシャンドーム」などからなる大型複合リゾート「シーガイア」を建設、九四年十月にオープンした。しかし利用客は当初から計画を下回り、売上高は九六年三月期をピークに下降。累積赤字は千二百億円以上となったため、昨年来再建に取り組んだが、今年二月十九日に会社更生法の適用を申請し、事実上倒産した。負債は三千二百億円以上にのぼる。

更生計画案では、①フェニックスリゾートなど三社の株式を一〇〇%減資した上で、リップルウッド社が百六十二億円で第三者割当増資を引き受る、②グループ三社の施設のうち「フェニックス自然動物園」のみ宮崎市が十億四千万円で買い取る、としている。計百七十二億四千万円のうち税金など差し引いた九十七億九千万円を債務弁済に当てる。

リップルウッド社はこのところ、日本の業績不振企業に進出しており、九九年に旧日本長期信用銀行（現新生銀行）を買収、今年五月には日立製作所に代わり日本コロムビアの筆頭株主となった。フェニックスリゾートについては、今後さらに投資し経営の安定化を図るとのこと。

もとのフェニックスリゾートに投資した地方自治体による出資はすべて泡と消え、貸付金のごく一部が返却されることになる。第三セクター事業失敗の大きな反省材料になるのは間違いない。

富士急 「ドドンパ」の オープン延期

富士急ハイランド（山梨県富士吉田市、富士急行㈱経営）が七月二十二日に営業運転を開始する予定だった「ドドンパ」は、工事の遅れにより営業運転開始を延期することになった。七月十二日に発表したもので、どれほど延期するかも未定となっている。

「ドドンパ」は、米国S&Sパワー社製ローラーコースター「スラストエアー」をもとに、世界最速、最長の仕様にしたもの。国内初登場であるばかりか、「スラストエアー」では米国パラマウンツ・キングスドミニオンに次ぐ二機目となるが、世界最速仕様なので、世界的にも最も新しいタイプの遊園施設になる。それだけに工事は慎重に進められてきた。

サンセイブ 曽我社長の 母親が死去

曽我　寿美江さん（そが・すみえ＝曽我栄蔵㈱サンセイブ・エンターテイメント社長の母）七月二十一日老衰のため死去、九十一歳。静岡県出身。葬儀・告別式は二十四日午前十時から静岡市新川のあいネット静岡で行なわれた。喪主は長男道雄氏（みちお＝同社元会長）。栄蔵氏は四男。

人事異動

ホープ
（7月10日）社長（常務）小野良文▽取締役、増山陽

タイトー
（7月16日）GM事業本部長（資材部長）小島理一

コナミ
（7月19日）執行役員、コナミ・マーケティング・アジア社長馬場政文

論潮 良い経営

近ごろ特に、豊富な資金を持つ経営者の中で、「勝ち組、負け組」ということが引き合いに出され、大きく変化する経営環境の下で「負け組」として滅ぶのではなく、「勝ち組」として生き残らねばならないと説く向きが目立っている。しかし勝ち負け（勝負）は時の運というように、「勝った、負けた」ととらえるのはどうもギャンブルめいて良くない、と思われる。確かにビジネスというのは、こう進めば必らずこうなると予想されたとおりになるとは限らないので、結果を必らずしも予想できるわけではないから、ギャンブル的な要素がある。だから、「社運を賭ける」ような場合もある。しかしながら、そうだからと言ってすべてを運に委ねるというのはどうだろうか。

碁は偶然の要素がほとんどなく、決まったルールの下で互いに碁石をひとつずつ置いていくだけだし、しかも他ならぬ自分が考え自分が決めて置いていくだけである。従って勝負事ではあるが、偶然の要素がほとんどないので、負けたところで「運が悪かった」とも思わず、勝ったところで「運が良かった」とも思わないのが普通ではないだろうか。だからたとえ負けたとしても、自分の碁の進めかたが納得できるものであれば、「碁に勝って勝負に負ける」という言いかたもあるのだ。つまり碁は勝負事であっても、「自己との闘い」だとされるゆえんである。

「勝ち組、負け組」という表現には、そうした「自己との闘い」という要素が見えない。良い経営に徹したがビジネスには失敗した、という経営者が、ビジネスとしては結果的に成功し業績も良かったが、良い経営とは評価されていない、という経営者よりも軽視されて良いはずがない。

大量生産により乗用車の価格を下げ、しかも賃金を上げたヘンリー・フォードの言葉、「経済的に正しいことは、道徳的にも正しい」というのを、「勝ち組、負け組」を口にする経営者はよく理解すべきだろう。

AOU調べ00年プレイヤー動向調査

「景品獲得」を目的に主婦と会社員が増加

昨年11月実施、1万5千人がアンケート回答

ＡＯＵ（入江昭造会長）は、会員傘下のゲーム場などで昨年十一月実施したプレイヤーへのアンケート調査の結果をまとめた冊子「平成十二年度ゲームセンター利用者調査」を作成、会員に六月中旬配布した。

この調査はＡＯＵが九〇年から実施し、九五年からはＪＡＭＭＡとＮＳＡが加わり三団体による「ゲームの日」事業の一環として費用を共同負担しており、調査結果の集計や冊子作成などはＡＯＵが担当している。

調査は会員協会に配布されたアンケートはがきを十一月一－三十日、傘下会員のゲーム場や「ゲームの日」イベント会場などでプレイヤーに配布し、郵送により回収したもの。回収枚数は一万四千七百四十枚、うち有効回答は一万四千五百八十五枚。

集計結果によると、回答者の男女比は男性五六％、女性四四％で、前年に比べると女性が三・七ポイント減少し、一昨年の男女比に戻った。

これまでの推移を見ると（左上のグラフ参照）、九四年まで全体の三割だった女性が九五年から増加し、九七年にプリクラブームで急増。以後少し減ったがほぼ定着している。

年齢別の構成比は（上の円グラフ参照）、二十代と三十代がいずれも前年に比べ四・七ポイント増加したが、二十歳以下が一一・三ポイントも減少した。とくに高校生の減少が目立つ。

職業別ではサラリーマンの占める割合が一八・五％で最も多く、次いで主婦一五・一％で、いずれも前年より増加。以下高校生九・三％（前年は一四・七％）、フリーター、中学生となっている。

ゲームセンターに来る目的については（下の円グラフ参照）、「ゲームそのものを目的に」が三二・〇％（前回四〇・四％）と大きく減少し、「景品を獲得に」が一八・四％（一三・二％）と増えた。

なお景品を目的に来るのは主婦が圧倒的に多い。ゲームそのものを楽しみに来るのはフリーターと大学生以下の若年層が中心となっている。サラリーマンも多くがゲームを目的に来るが、景品獲得が目的の者もかなりいる。

また「気分転換」や「デート」、「時間つぶし」のために来るのが全体の四二・一％を占めており、これはＯＬを中心に主婦、サラリーマンが多い。

ゲームセンターに一人で来るのが全体の一五・四％、友人や家族などと数人で来るのが八〇・九％を占めている。

一ヵ月間の利用回数は（左の円グラフ参照）、一－三回が三五・九％、四－五回が二七・七％で五回までが三分の二を占める。十回以上は二〇・一％いる。これらの割合は前回とほぼ同じ。

一回の滞留時間は、一時間以内が四四・一％、一－二時間が三一・八％で、いずれも前回に比べやや減少したが、客のほとんどは二時間以内で遊んでいる。なお二時間以上は中学生が増えた。

一回当たりの消費額は（右の円グラフ参照）、千円以内が五一・八％、千－二千円が二四・三％でいずれも前年より少し減ったが、客の半数が千円以内、約八割が二千円以内という割合はこれまでと変わらない。三千円以上が少し増えている。小中高生は七四％が千円以内と答えている。

過去六年間（右下のグラフ参照）を見てもこの割合は大きくは変わっていない。九五年と九八年は二－三千円を消費する客が増えた。

好きなＡＭ機の種類を複数回答で求める設問では、ＴＶゲームとドライブゲーム、シュミレーションゲームが併記された回答に戸惑うが、集計によると最も多いのが前年と同じＴＶゲームで二四・七％。次いでクレーン機が四ポイント増の一七・三％、シール機と音楽ゲームがいずれも七・七％となった。

メダルゲーム機は前年一六・一％で二位だったのが七・五％と激減し五位に下がった。以下モグラ叩きなどアーケードゲーム、ドライブゲーム、クレーン機以外のプライズマシン、占い機、電車や飛行機のシミュレーションゲーム、ガンゲーム、乗物機の順となっている。

うちＴＶゲームの中で好きなジャンルは、格闘とパズルが圧倒的に多く、次いでスポーツ、麻雀、シューティング、クイズの順で多い。

ゲームセンターを選ぶ基準は「景品が良い」が最も多く、次いで「雰囲気」「最新機種の設置」、「ゲームの種類の充実」となっており、この四つで全体の五〇％を占めている。

またゲームセンターでこの一年間「いやな思いをしたことがある」と回答したのが前年より二ポイント増の三八・四％。その理由で多いのは「機械の故障」と「ゲームが難しい」の二つで、いずれも前年より増えた。「いじめにあった」というのは減っている。

なお家庭用ＴＶゲームで遊ぶ頻度が低くなり、前年多かった週四日以上が減少、それ以下が増えている。

また携帯電話を持っているのが七二％（前年六二％）に増え、月額使用料も五千－一万円を中心に増加傾向にある。

利用客の男女構成比の推移

	男性	女性
2000年11月（14,585）	56%	44.0%
1999年11月（15,685）	53.2%	46.8%
1998年11月（15,239）	55.8%	44.2%
1997年11月（14,409）	52.7%	47.3%
1996年11月（13,312）	61.8%	38.2%
1995年11月（21,834）	66.1%	33.9%

（　）内は回答数

年齢別利用客

10歳以下 8.1%、11～15歳 12.0%、16～17歳 6.6%、18～20歳 11.6%、21～30歳 37.4%、31～40歳 17.5%、41歳以上 6.2%、無回答 0.6%

1ヵ月間の利用回数

1～3回 35.9%、4～5回 27.7%、6～10回 16.1%、11～15回 7.2%、16～20回 5.3%、21～25回 3.2%、26回以上 4.4%、無回答 0.2%

利用の動機

ゲームそのものを目的に 32.0%、景品を獲得に 18.4%、気分転換に 20.6%、時間つぶしに 15.0%、デートのときに 6.5%、その他 6.2%、無回答 1.3%

1回当たりの消費額

200円まで 6.3%、500円まで 17.3%、1,000円まで 28.2%、1,500円まで 9.5%、2,000円まで 14.8%、3,000円まで 11.2%、5,000円まで 5.9%、5,000円以上 6.7%、無回答 0.1%

1回当たりの消費額の推移

	200円まで	200～500円	500～1,000円	1,000～2,000円	2,000～3,000円	3,000～5,000円	5,000円以上	無回答
2000年11月	6.3%	17.3%	28.2%	24.3%	11.2%	5.9%	6.7%	0.1%
1999年11月	6.0%	18.3%	29.1%	25.4%	11.9%	5.0%	4.0%	0.3%
1998年11月	4.2%	17.3%	26.2%	27.9%	13.1%	7.2%	3.9%	0.2%
1997年11月	5.4%	19.4%	29.5%	25.3%	10.7%	5.2%	4.4%	0.1%
1996年11月	5.1%	17.4%	26.7%	30.2%	11.9%	4.6%	4.0%	0.1%
1995年11月	4.2%	17.5%	26.4%	27.1%	14.8%	5.7%	4.3%	

Prize Forum

プライズフォーラム

細い目で、長く見よ　優良景品で業界の発展を

――店長、景品の品揃えを見直しましょうよ。

――そうだね、景品取りも中身が同じだと飽きられてしまうからね。

――このあいだ友達と行ったゲームセンターで、買えば二万円以上はするP社のおサイフを景品にしていたわ。ちょうど欲しいなと思っていたところだったので、うちでも景品にしたらいいと思ったんです。

――だめだよ。何度も言っているように、うちの業界では高額なものは景品にしてはいけないんだ。

――市販価格八百円以下でしょう。ほとんどの景品を八百円以下にしておいて、目玉ということで一点だけ豪華景品ということにしてもだめなんですか？

――だめに決まっているじゃないか。最近うちの業者の団体で「高額景品を使用して景品機の扱いが厳しく制限されることになったら、大打撃になる」と会議で話が出たんだ。まじめな団体でも、それ以外の業者が高額景品を使えば同じ業者として扱われるから、みんなで決めたことはみんなで守っていかないと業界存亡の危機になってしまうよ。

――そんなおおげさですよ。

――そんなことないよ。一部の良からぬ業者のせいでまじめにやっている業者まで同じに見られ、そのために不利益になるなんてよくないよ。

――じゃあどうすればいいんですか？

――高額景品を使ってはいけないことを周知徹底するんだ。

――そうですね、業界のためにもみんなで高額景品を使わないようにしないと。限度額を守った景品でもけっこういい物がたくさんあるから、別に高額景品に頼らなくても私がいい物を探してきます。

――良からぬ業者に聞かせてやりたいよ。

プライズインフォメーション

すしあざらし ティッシュカバー
セガ社

すしあざらしのアニメシーンをティッシュカバーの上にあしらったもの。カバーは白とピンク。左右25センチ。

3種類38個入りでOP価格3万円。8月発売。

©えだいずみ

モモパンダ マスコットキーチェーン
システムサービス

帽子をかぶったものと手に持ったもの、カメに乗ったものの3種類のキャラキーチェーン。キャラのみ9センチ。

130個入りでOP価格3万円。8月発売。

©SAN－X CO., LTD.

サンリオシルバーラメ地風ドール
エイコー

頭や胴の部分にキラキラ光るラメ風素材を使用したぬいぐるみ。キティ、ダニエルなど4種類のキャラ。

64個入りでOP価格3万円。8月発売。

©SANRIO

どこでもいっしょ顔型せんめんき&スポンジ
バンプレスト

キャラ「トロ」の顔をデザインした洗面器（約30センチ）と顔の輪郭にカットしたスポンジのセット。

3種類42個入りOP価格3万2千円。8月発売。

©Sony Computer Entertainment Inc.

いまどきのこども お弁当箱&バッグ
セガ社

2層式弁当箱（左右13センチ）とバッグ（高さ24センチ）の実用セット。緑、茶、ピンクの3色。パッケージ袋付き。

各20個計60個入りでOP価格3万円。8月発売。

©KIRIKO KUBO

アフロ犬リストウオッチ パート2
システムサービス

文字盤にアフロ犬キャラのイラストを描いたアナログタイプの腕時計。緑、黄、ピンク、青の4色。ベルトはカラフル。

38個入りOP価格3万円。8月発売。

©SAN－X CO., LTD.

カラフルズー
エイコー

オリジナルの動物ぬいぐるみ。クマ、ウサギ、ブタなど4種（高さ19センチ）。手足の色が違うなどカラフル。

100個入りOP価格2万5千円。8月発売。

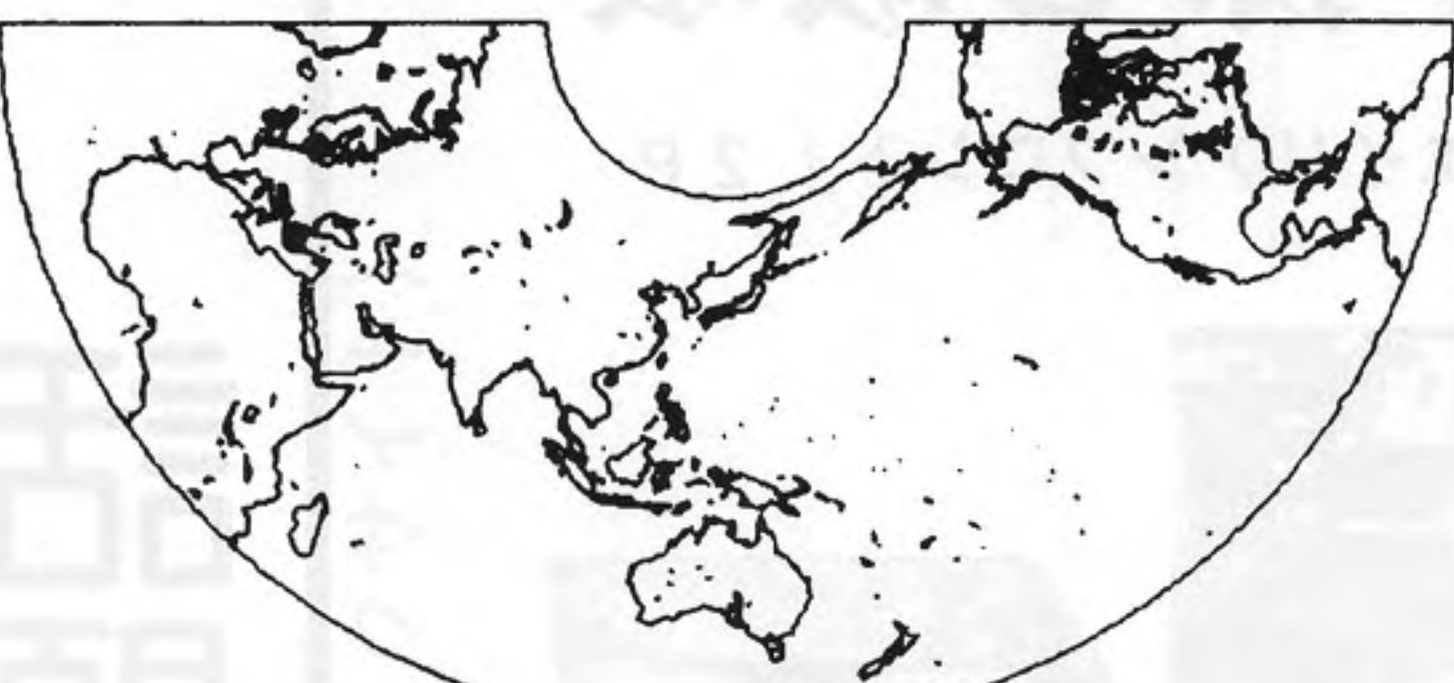
サンリオキャラクター ドリンクかきまぜマスコット
バンプレスト

マスコットの両手の間にストローを通して立て、ゼンマイを回すとマスコットが回転して飲み物をまぜる。

3種類61個入りOP価格3万円。8月発売。

©SANRIO CO., LTD.

海外ニュース
INTERNATIONAL AMUSEMENT NEWS

ルーマニア政府が
ドラキュラランド建設
モデルとなったブラド侯ゆかりの地に

ルーマニアのトランシルバニア地方にある町、シギショワラは、吸血鬼ドラキュラ伯爵のモデルになった中世ワラキア公国ブラド侯の城があることでルーマニアには知られているが、ここにテーマパーク「ドラキュラランド」が建設されることが七月九日、決まった。ルーマニア政府が観光収入を目的に建設するもので、二〇〇三年オープンの予定。

シギショワラは首都ブカレストの北方三百キロメートルにある僻地だが、空港や鉄道、高速道路へのアクセスが容易であることから、建設地に選ばれたという。テーマパークでは十五世紀の城塞が復元される予定で、建設には三千四百七十万ドルかかるとされている。

ドラキュラ伝説はアイルランドの作家、ブラム・ストーカーが、ブカレストの北東四百キロメートルにあるビストリアを舞台として一八九七年に作られた。このためビストリアも候補地として検討されたが、見送られた。

ブラド侯は十五世紀、現在のルーマニア南部にあったワラキア公国の君主で、イスラム教徒との戦闘で敵の死体を串刺しにして道に掲げたことから「串刺し公」と呼ばれ、恐れられた。その残忍さゆえにブラム・ストーカーの小説「ドラキュラ」のモデルになったが、地元では今なお愛国のヒーローとされている。

ルーマニアでは一九八九年十二月までの二十五年間、ドラキュラならぬ「バンパイアスク」とあだなされ、恐れられたチャウシェスク大統領による独裁が続いていたが、大統領夫妻の処刑後は民主化が進んでいる。テーマパーク建設により、やっと恐怖を笑って済ませることができる水準まできたことになる。

ルーマニアのダンマティ・アガソン観光大臣は、テーマパークによって三千人の雇用が生まれる、ドラキュラをテーマにしてもルーマニアのイメージが損なわれることはないと語っている。

ルーマニアではこれまでドラキュラゆかりの地といえば、ブラド侯が一時期滞在したことのあるブラショフの城をドラキュラ城としていたぐらいだった。そのためそこをドラキュラファンが訪れてもせいぜいTシャツや絵葉書ぐらいしか買えなかったが、それでも売上は大きかった。テーマパークができれば、本格的な土産物も用意されることになる。

米国IGT社が
アンカー社買収
ゲーミング最大手を強化

米国ゲーミング大手のインターナショナル・ゲーム・テクノロジー社（IGT、本社ネバダ州リノ、トマス・ベイカー社長兼CEO）は七月九日、アンカーゲーミング社（本社ラスベガス、トマス・マチュー会長兼CEO）を四億三千万ドルの負債とともに九億三千五百万ドルで買い取ることで合意した、と発表した。承認手続きが必要で、取り引きが完了するのは二〇〇二年初めごろになる。

IGT社は北米のゲーミング機市場の七〇%を占め、二位のWMS社が一〇－一五%、三位のバリーゲーミング社（アライアンスゲーミング社の子会社）が八－一二%を占める、と見られている。これら三社のほかアンカーゲーミング社、マイコーンゲーミング社、シャッフルマスター社、エーカーゲーミング社などがあるがシェアは少ない。

IGT社は九六年以来アンカーゲーミング社製品「ウィール・オブ・フォーチュン」で合弁事業を進め、成功している。アンカーゲーミング社は九九年に宝くじ会社のパワーハウス社を買収したが、この子会社の不振で九千四百万ドルの赤字となっていた。

そこへ日本に本拠を置くコナミゲーミング社が参入してきた。また豪州からはアリストクラット社が進出し、最近カジノデータシステムズ社まで買収した。こうした日豪からの新たな競争相手に対抗する必要が生じていた。しかも、アンカーゲーミング社は市場占有率が小さいものの、年間二億ドルものキャッシュフローがあることから、IGT社は買収することにしたもの。

買収は株式交換方式で行われて、アンカーゲーミング社の一株に対しIGT社の一株を交換していく。アンカーゲーミング社のマチュー会長は、取り引き完了後はIGT社のCOOを兼任する予定だ。

両社の株主総会の承認を経ても、さらにゲーミングコミッションの承認を受ける必要がある。IGT社の市場占有率は大きいことから、独禁法をクリアすることも必要と見られている。

しかし十五年前、バリー社が九〇%以上のシェアを持っていたことを考慮すれば、独禁法違反になるとは考えにくい。

AMFボウリング社
運営子会社再生
チャプターイレブン申請

ボウリング機器大手の米国AMFボウリング社（バージニア州リッチモンド、ローランド・スミス社長兼CEO）は七月三日、子会社のAMFボウリング・ワールドワイド社が米国破産法第十一章の手続きを申請した、と発表した。AMF社によると、これは長期負債と金利負担の軽減を目的とするもので、本来の経営を安定させるため申請したとのこと。

AMF社はボウリング機器の世界的メーカーで他にプールテーブルも製造している。AMFボウリング・ワールドワイド社は米国で四百ヵ所、米国以外の十ヵ国に百十八ヵ所のボウリング場を経営している。

AMF社は四月ごろすでに財務的リストラを行なうと予告しており、大方の債権者との話合いも進めていた。同社によると八月上旬にも再建計画案を提出し、承認を受ける手はずとなっている。従って日常業務は何ら変化なく、財務上の改善が成功し次第チャプターイレブンの手続きは終了するとのこと。

チャプターイレブン手続きは、こうした経営改善にすぎないものから、破産手続きまで含んでいることから、制度の異る日本人には大変理解し難いが、米国ではよく利用されている。

BS／東京プラザ提携
日欧互いに出店
将来は米国カジノも計画

英国のドッグレース場運営会社、BSグループ社（ウィルトシア州スウィンドン）と日本のパチンコ店経営会社、東京プラザグループ（東京都中野区中野）は七月九日、日本でのパチンコ店経営に関する業務提携をしたと発表した。

BSグループと東京プラザグループは今年二月に株式を交換し、BSグループが東京プラザグループの㈱ミヤデラを完全子会社とし、東京プラザグループがBSグループの株式を四一%取得して、徐東湖代表がBSグループの会長に就任している。

今回の業務提携は連携を一層強めるもので、日本でのパチンコ店経営にBSグループが積極的に参加することになる。BSグループは日本で年間三店のペースで出店予定。こうした海外資本が日本のパチンコ市場に進出するのは初めてとされる。

その反対に東京プラザグループはBSグループと提携して、まずロンドンにパチンコ店を作り、欧州各地に広げていく計画だ。その上で米国でのカジノビジネスやインターネット上のゲーミングビジネスも視野に入れている、としている。

なおBSグループは十月一日付で「ゲーミング・インターナショナル社」に、ミヤデラは「ゲーミング・インターナショナル・ジャパン」と改称する予定となっている。

IAAPA
欧州事務所開設
ブリュッセルに8月から

遊園地関係の国際的な業者団体、IAAPA（インターナショナル・アソシエーション・オブ・アミューズメントパークス&アトラクションズ、米国ワシントンDC郊外、ビル・シムズ議長）は七月十日、ヨーロッパ事務所をベルギーのブリュッセルに、八月にも開設すると発表した。

IAAPA欧州事務所は、欧州の会員業者のためにIAAPAとしての協会活動、サービス、プログラムを円滑に進めることを目的に設けられ、責任者としてジェフ・パータス氏を派遣することにした。パータス氏はブレット・ラブジョイ専従会長とジョン・グラフCEOの直属となる。

欧州での対政府活動は従来からあるユーロパークスが担当しており、IAAPAは関与しない。

International Trade Show

Expolonia'01 (Warsaw, Poland)	Sept.11-13
Gamexpo'01 (Budapest, Hungary)	Sept.19-21
JAMMA Show (Tokyo, Japan)	Sept.20-22
FER Interazar'01 (Madrid, Spain)	Sept.26-28
Slovakia Show (Bratislava, Slovakia)	Oct. 3-4
AMOA Expo'01, Fun Expo (Las Vegas, U.S.A.)	Oct. 4-6
Preview 2002 (London, UK)	Oct. 10-12
29th ENADA (Rome, Italy)	Oct. 10-12
Tokyo Game Show Autumn (Chiba, Japan)	Oct. 12-14
World Gaming Expo'01 (Las Vegas, U.S.A.)	Oct. 17-19
AMPFE'01 (Guangzhou, China)	Nov. 9-11
IAAPA 2001 (Orlando, U.S.A.)	Nov. 14-17
EELEX 2001 (Moscow, Russia)	Dec. 13-15
2002	
Interschau'02 (Dusseldorf, Germany)	Jan. 10-12
IMA'02 (Nurnberg, Germany)	Jan. 15-18
ATEI, ICE, Euro Show'02 (London, UK)	Jan. 22-24
AOU Amusement Expo'02 (Chiba, Japan)	Feb. 22-23
ASI 2002 (Las Vegas, U.S.A.)	Mar. 6-8
TPFCS'02 (Dubai, UAE)	Apr. 23-25

話題のマシン

ビスコ／日本システム
SF本能寺の変
「SSV」の「婆裟羅2」

㈱ビスコ（本社京都、秋山哲雄社長）開発TVアクションシューティングゲーム「婆裟羅（バサラ）2」が、㈱日本システム（本社東京都武蔵野市、村上栄司社長）から八月八日発売となる。

これは前作の内容を一新した続編で、本能寺の変をモチーフにSF仕立てにしたもの。プレイヤーキャラは明智光秀、武田信勝、百地三太夫、清瀧坊（松平信康）の四人から選択。敵キャラは信長、秀吉、前田利家など総勢三十八人。縦スクロール画面で、空中を飛びながら戦う。八方向レバーと二つのボタンを操作する。

六ステージ構成で第一と第二ステージは選択キャラにより異なる。上級（六ステージで終了）と初級（六ステージを二周して終了）モードから選択する。

ショットは四段階までパワーアップできる。もう一つのボタンは〝真バサラモード〟用で、アイテムを集めてゲージをためた上で押すと、周囲の敵弾が一掃されて一定時間無敵となる。

また、ため攻撃で敵弾の一部を消すことができるので、敵に突っ込みながら次々と破壊する〝連斬りコンボシステム〟が使え、これによりボーナス得点が加算されるようになった。なお自機は、敵機と接触しただけでは破壊されない。敵を倒すと、その武将の顔と名前が表示される。

「SSV」対応ソフトで基板セットOP価格十五万八千円。

婆裟羅2

ナムコの料理シリーズ「包丁の達人」
魚を切りさばく
メダルゲーム機「ハッピープラネット」も

㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）から、アーケードゲーム機「料理の達人2・包丁の達人」が八月上旬発売となる。またメダルゲーム機「ハッピープラネット」が七月下旬発売となった。

「包丁の達人」は、料理人が魚を切りさばくのをモチーフとしたもの。キャビネットは和風料亭の建物をデザインしており、中央下部に包丁型コントローラーと、まな板に見立てた赤色のLEDドットマトリクス画面、左側に景品を吊り下げた屋根付きの透明ボックスがある。

プレイヤーが包丁を左右へスライドさせ、柄の部分を下げることで魚を切ることになる。魚には一～三本の切れ目が入っており、切れ目の真上に包丁を合わせて切ると、魚は切れ目から左右に離れ、得点となる。

設定された切れ目ですべて切り分けると、次の魚が表示される。途中で「よっしゃあ」とか「次のネタお願いします」などの音声が出る。ネタは魚、イカ、タコなど十五種類用意され、よく動くものもある。制限時間内に設定数の切れ目を切ると、景品が払い出される。価格七十五万円。

「ハッピープラネット」は〝シューティングメダルシリーズ〟四作目。銃型コントローラーでメダルを転がし、前方の画面上のキャラに当てるゲーム。従来作よりルールとゲーム進行が分かりやすくなった。

キャラにメダルが当たるとスロットが表示され、その結果によりいろいろなフィーチャーがある。一定条件をクリアすると、キャラに当たるごとにメダルが払い出されるボーナスゲーム、さらにジャックポットゲームへと移る。ボーナスゲームは通常ゲームの成績に応じて難易度が変わり、難易度が高いほど払い出し枚数が多い。価格八十万円。

料理の達人 2・包丁の達人

ハッピープラネット

彩京のTV麻雀ゲーム
シリーズ総集編
「ホットギミックインテグラル」

㈱彩京（本社東京、藤本光三会長）から、TV麻雀ゲーム「ホットギミックインテグラル」が八月二日発売となる。

これは「ホットギミック」シリーズ五作目。シリーズ総集編とし、従来四作に登場したアニメギャルのキャラ計五十人の中から人気キャラを選んでマイナーチェンジし、これに新キャラ一人を加え、総数が従来作の二倍以上となった。

ゲームは選んだキャラ（コンピューター側）と麻雀の対局をするもので持ち点数制。画面右側の中央に相手ギャルの顔が表示され、ゲームの流れに応じて表情が変わる。またリーチなどの場合、動物キャラが登場し点棒を持って場に置くという演出もある。

相手の持ち点がマイナス（ハコテン）になると相手キャラに「お仕置き」をするシーンがあり、次の相手との対局へと移る。

基板販売でOP価格十七万八千円。

ホットギミックインテグラル

話題のマシン

タイマー制CGタンク戦、対戦／協力で
敵戦車探し破壊
セガ社から「エイリアンフロント」2P

㈱セガ（本社東京、佐藤秀樹社長）から、CG戦車ゲーム機「エイリアンフロント」が九月下旬発売となる。

これは地球防衛軍とエイリアン軍が戦車戦を展開するもので、㈱ワウエンターテイメント開発。プレイヤーはどちらの軍でも選択できる。画面手前にプレイヤー戦車のフロント部分と砲塔が映し出され、前方の風景がスクロールしていく。操縦桿とフットペダルを操作する。

操縦桿は二本のバーを両手で持ち、回した方向（左右）へ旋回する。各バーの上部にトリガーが付いており、右が主砲、左がサブウェポンを発射。また最上部にボタンがあり、押すと砲塔を正面に向けて固定したまま左または右へ平行移動することができる。フットペダルは二つあり、右を踏むと前進、左で後退する。

戦車はスピード型、バランス型、重装甲型の三タイプから選択。画面左上のレーダーマップで敵の位置を見ながら移動し、敵を見つけるとカーソルを合わせて攻撃する。敵の攻撃を受けるとダメージを受け、ライフゲージが減っていく。敵を破壊するとライフ回復やサブウェポンなどのアイテムが出現する。

ステージはワシントンDC、イースター島、東京・秋葉原などがあり、各ステージは十五台の敵戦車を破壊すればクリアとなる。

ライフとタイマー制で、タイマーが0になるとゲーム終了だが、それまでは何回破壊されても復活することができる。

2Pキャビネットで、二台接続し四人まで同時対戦／協力プレイができ、途中参加も可能。「ナオミ」基板を内蔵。OP価格百三十二万円。

エイリアンフロント

カプコンのシリーズ3作目
格闘の型も自由
「カプコンVSSNK2」

㈱カプコン（本社大阪、辻本憲三社長）から、TV格闘ゲーム「カプコンVSSNK2」が八月上旬発売となる。

これはシリーズ三作目でサブタイトルは「ミリオネアファイティング2001」。カプコンとSNKのTVゲームキャラから新たに十一人を追加し総勢四十四人となり、選択したキャラの格闘スタイルと強さを設定できるようになるなど、格闘ゲームファン向けに大幅グレードアップされた。八方向レバーと六つのボタン操作で、ボタンが前作より二つ増えた。

格闘スタイルは、空中ガードや回避、連続コンボ、時間差起き上がりなど、両社格闘ゲームの多くの技やシステムが六つのグループに分けられ、その中から選択。また前作では強さの数値が各キャラにあらかじめ設定されていたが、プレイヤーが一定範囲内で設定できるようになった。従って全く異なる格闘ゲームのキャラと対戦するような感覚ともなる。

格闘スタイルは〝グルーヴ〟と呼ばれ、三段階の攻撃力アップ、ブロッキングやスーパーコンボ、一定時間使用できる超必殺技など、「ストⅢ」や「KOF」シリーズの特徴的なシステムをもとに分類されている。「ナオミ」用GD-ROMキットでOP価格二十五万八千円。

カプコン VS SNK 2

ボクシングゲーム機
かわしてパンチ
コナミ「ボクシングマニア」

コナミ㈱（本社東京、上月景正社長）から、アーケードゲーム機「ボクシングマニア・あしたのジョー」が八月上旬発売となる。

これは漫画「あしたのジョー」をモチーフに、プレイヤーが主人公〝矢吹丈〟となり、画面上に表示される〝力石〟などライバルボクサーをやっつけていくゲーム。「パンチマニア北斗の拳」での起き上がるパッド、「モーキャップボクシング」での〝姿勢感知超音波センサー〟を採用。

パッドは上部にアッパーカット用が一つ、中段にボディの上部と下部用がそれぞれ左右にあり、下部には上から両手で叩くパッドを設置。

備え付けのグローブを両手にはめ、中段パッドがランダムに起き上がり点灯する瞬間に叩く。途中で上部パッドが点灯すれば、アッパーカットでパンチ。またパンチを受け体力ゲージが減少して矢吹丈がダウンする画面に変わった時は、プレイヤーが〝丹下段平〟となってリングを叩くように下部パッドを連打すると、体力が回復し再開。

相手キャラのパンチは体を左右に動かして避けるとダメージを受けない。難易度により四モードある。価格百二十八万円。

ボクシングマニア・あしたのジョー

AUGUST　15

Game Machine's Best Hit Games 25

■ＴＶゲーム機 ── ソフトウェア (VIDEO GAME SOFTWARE)

今回	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	1	機動戦士ガンダム　連邦ＶＳジオン（カプコン／バンプレスト　Naomi） Mobile Suit Gundam (Capcom/Banpresto)	8.60
2	3	カプコン　ＶＳ　ＳＮＫ　プロ（カプコン　Naomi） Capcom vs. SNK Millennium Fight 2000 Pro (Capcom)	6.25
3	2	バーチャストライカー　3（セガ社　Naomi） Virtua Striker 3 (Sega)	6.19
4	11	スーパーメジャーリーグ（セガ社　Naomi） World Series Baseball (Sega)	5.58
5	8	怒首領蜂　Ⅱ（ＩＧＳ／カプコン） Do Donpachi 2 (IGS)	5.50
6	5	鉄拳タッグトーナメント（ナムコ） Tekken Tag Tournament (Namco)	5.45
7	4	ストリートファイター　ＺＥＲＯ　3　アッパー（カプコン／セガ社　Naomi） Street Fighter Zero 3 Upper (Capcom/Sega)	5.44
8	–	ゼロガンナー　2（彩京　Naomi） Zero Gunner 2 (Psikyo)	5.43
9	6	ストリートファイター　Ⅲサードストライク（カプコン） Street Fighter Ⅲ 3rd Strike (Capcom)	5.33
10	7	ザ・キング・オブ・ファイターズ2000（ＳＮＫネオジオ） The King of Fighters 2000 (SNK)	5.26
11	12	ミスタードリラー　グレート（ナムコ） Mr. Driller Great (Namco)	5.06
12	9	スーパーワールドスタジアム　2001（ナムコ） Super World Stadium 2001 (Namco)	5.01
13	16	ギルティギア　Ｘ（サミー　Naomi） Guilty Gear X (Sammy)	4.65
14	14	パワースマッシュ（セガ社　Naomi） Virtua Tennis (Sega)	4.55
15	13	プロギアの嵐（ケイブ／カプコン） Progear (Cave/Capcom)	4.50
16	15	対戦ホットギミック　3（彩京） Mahjong Hot Gimmick 3* (Psikyo)	4.45
17	10	バーチャストライカー　2　バージョン2000（セガ社　Naomi） Virtua Striker 2 ver.2000 (Sega)	4.30
18	27	ハイパービシバシチャンプ（コナミ） Hyper Bishi Bashi Champ (Konami)	4.29
19	25	テトリス（セガ社） Tetris (Sega)	4.28
20	21	メタルスラッグ　3（ＳＮＫネオジオ） Metal Slug 3 (SNK)	4.27
21	24	対戦ホットギミック　フォーエバー（彩京） Mahjong Hot Gimmick Forever* (Psikyo)	4.26
22	32	すくすく犬福（ビデオシステム） Quiz Lucky Dog* (Video System)	4.25
23	18	カプコン　ＶＳ　ＳＮＫ（カプコン　Naomi） Capcom vs. SNK (Capcom)	4.19
24	22	パズループ　2（ミッチェル／カプコン） Puzz Loop 2 (Mitchell/Capcom)	4.01
25	35	続おてなみ拝見（サクセス／タイトーＧネット） Otenami-Haiken 2* (Taito)	4.00

＊The Traditional Japanese Games or Japanese Quiz Game, etc

■完成品タイプのＴＶゲーム機 (DEDICATED VIDEOS)

今回	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	–	ガンサバイバー2・バイオハザードコード・ベロニカ（カプコン／ナムコ） Gun Survivor 2 Biohazard Code Veronica (Capcom/Namco)	7.90
2	1	太鼓の達人（ナムコ） Taiko no Tatujin (Namco)	7.78
3	2	ポップンミュージック　6（コナミ） Pop'n Music 6 (Konami)	7.20
4	4	ダービーオーナーズクラブ　2000（セガ社） Derby Owners Club 2000 (Sega)	6.95
5	8	スリルドライブ　2（2Ｐ／ＳＤ／ＤＸ）（コナミ） Thrill Drive 2 (2P/SD/DX) (Konami)	6.64
6	7	ドラムマニア・フォースミックス（コナミ） Drum Mania 4th Mix (Konami)	6.42
7	5	ヴァンパイアナイト（ＳＤ／ＤＸ）（ナムコ） Vampire Night (SD/DX) (Namco)	6.27
8	6	シャカっとタンバリン！（セガ社　Naomi） Syakatto-Tambourine (Sega)	6.19
9	10	タイムクライシス　2（ＳＤ／ＤＸ／Ｓ）（ナムコ） Time Crisis 2 (SD/DX/S) (Namco)	5.95
10	11	ザ・警察官（コナミ） Police 911 [Police 24/7] (Konami)	5.71
11	9	モーキャップボクシング（コナミ） Mocap Boxing (Konami)	5.70
12	17	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド　2（ＤＸ／ＵＰ）（セガ社） The House of The Dead 2 (DX/UP) (Sega)	5.50
13	3	バーチャファイター　3tb（セガ社） Virtua Fighter 3 Team Battle (Sega)	5.40
14	14	バトルギア　2（タイトー） Battle Gear 2 (Taito)	5.33
15	15	コンフィデンシャルミッション（ＳＤ／ＤＸ）（セガ社） Confidential Mission (SD/DX) (Sega)	5.32
16	12	ギターフリークス・フィフスミックス（コナミ） Guitar Freaks 5th Mix (Konami)	5.22
17	13	ダンスダンスレボリューション・フィフスミックス（2Ｐ）（コナミ） Dance Dance Revolution 5th Mix (2P) (Konami)	5.18
18	16	狙撃（コナミ） Silent Scope EX (Konami)	5.13

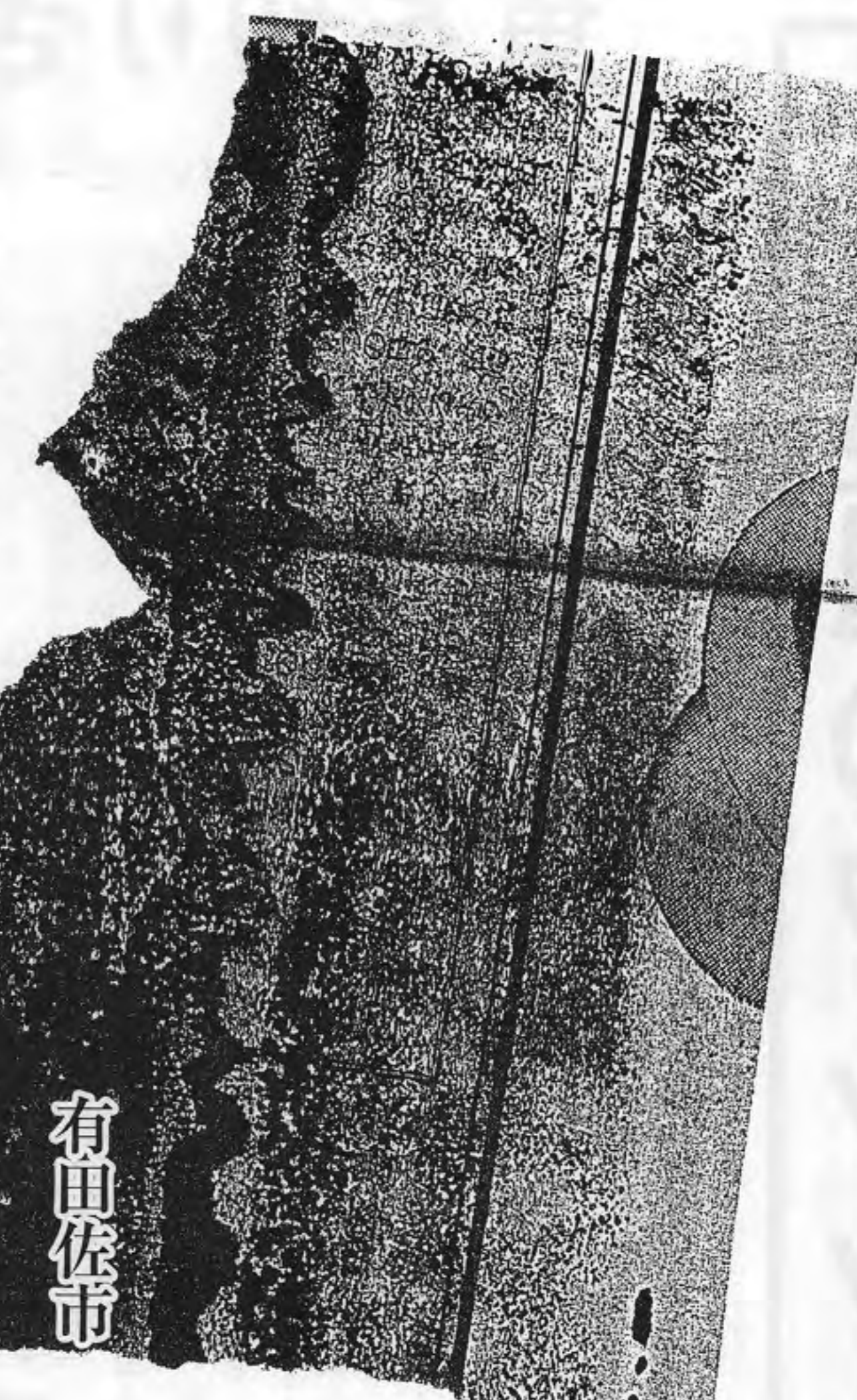
■その他アーケードゲーム機 (OTHER ARCADE GAMES)

今回	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	1	劇的美写（日立ソフトウェアエンジニアリング／セガ社） Gekitekibisya (Hitachi Software Engineering/Sega)	9.38
2	2	チルティショット（オムロン） Teilty Shot (Omron)	8.92
3	3	チャオッピ！（オムロン） Chaopi (Omron)	8.59
4	5	フラッシュショット（オムロン） Flash Shot (Omron)	8.40
5	4	めちゃキレイ！（アトラス） Mecha Kirei！ (Atlus)	8.18
6	6	キャンバスショット（オムロン） Canvas Shot (Omron)	8.12
7	7	Ｈｉｔｏｍｉ（アイエムエス） Hitomi (IMS)	6.71

評価 (RATING)　調査ロケーションの設置機種を売上げと人気度から見たランク付けで、各オペレーターの判断によるデータを集計、その平均値を示したもの。数字の意味は10：これ以上ない爆発的な人気と売上げ、9：すばらしい人気と売上げ、8：大変いい人気と売上げ、7：いい人気と売上げ、6：まあいい人気と売上げ、5：平均的なもの、4：平均以下（以下省略）

まるちかめらあいず　MULTI CAMERA EYES　No.381

Ludus Tonalis〈28〉

有田佐市

実験によれば、無音室では数分と経たない間にどんな人でも神経に異常をきたして恐怖にかられるという。無音は怖い。

しかし外国から帰った人がまず感じるのは、日本社会では驚くほど雑音が多いことである。音の隙間が罪であるかのように無意味な雑音がたれ流しになっている。

音に対する人々の反応も実にさまざまである。

雑音は別にしても、クラシックについて、前にふれた新潮社の音キチであった斉藤十一は衰弱して殆んど動けなくなっても、件の「ＬＰ三百選」から更に曲数を二十にしぼって、二十の名曲名演を聞き続けていたという。

しかしこの人の音に対する感じ方は、どうも全人的なものではなかったような節がある。あるいはよほどの瞬時の切り換えの天才であったのか。あの週刊新潮やフォーカスなど劣情を刺戟することを目的にしているかのような紙面の下らなさ加減を見ている限り。

それに対して、旧興銀のドンであった中山素平などは、クラシックのレコードを聴いていると限りなく心が清澄な超越的な存在に少しでも近づこうと限りなき向上を目指してゆくのが怖くなってくる、クラシックの音の世界に対して自分の日々の営みを支えるためのビジネスの世界の汚濁しきっている低次元の取引きを考えると、クラシックの音の世界と自分の仕事とは到底両立し難い、したがってクラシックを聴くことに対して畏怖心がつよくはたらき、クラシックを聴くことを意識してやめるようになったという。

あたかも、あの街にはとんでもなくコケティッシュでその上おもいやりのある年若い美女がいることを知っていながら心ならずも、その女を意識しているためにその街の方へは行くことが出来ない。汚れきった自分がその女とうまくやってゆけそうにもないのはこの自分がいちばん良く知っているのである（トルバドールの世界）。

そっとしておこう、クラシックの世界についてはという訳であり、平凡人は、この斉藤十一と中山素平との感受性の両極の間に適当に自分の心情の棲処を探して、クラシックを聴いているのである。

附和雷同からスタートして一生附和雷同の世界に滞っているのが殆んど多くのクラシックファンであるのかもしれないが、それでも、色、形、文字の世界での戯れよりも、もっともつよく人の心情を揺り動かしてくるのは音であり、附和雷同のうちにも、やがてはその中に自分ともっとも波調があう音の世界を見つけ出してゆけるということもある。

またそうでなければ、同一の曲を巻き返し繰り返し聴き続けることは出来ない。

ただどういう波調に自分が同調出来るのか、各人の顔、スタイルが違うのと同じように、その波調が微妙なところですべて違う場合もあるのだろう。

人の問題、特に人の心の揺れ、動きについてはいつまでたっても不可解なことが多すぎる。音と同じように、文字を駆使して所謂芸術を目指してきた文学の受容の仕方について見ても、つくづくそういう感をつよくする。

昭和三十年代、まだＬＰ一枚が月収の四分の一ぐらいの額であった頃、ハイドンの交響曲（百四曲）全集がキングからリリースされたが、経済的な問題とそれ以上にモーツアルトと較べて影がなく、もっぱら明るい光が燦々と盈ち溢れているハイドンのシンフォニーを百何曲も聴き続けることは出来ない相談だと、ちょっとは気掛りだったが（なにしろハイドンは交響曲の父である）断念した時に、清岡卓行が雑誌にこのＬＰを聴くのがこの上ない愉悦の時間であると書いているのを見た。

ずっと時代が下って川本三郎が散歩を続けて、よさそうな店があるとそこで昼食をとり、夕方になると散歩をしている街で自分の好みにあいそうな店でアルコールと食事をとり、帰宅してハイドンの交響曲を聴いて快い疲れのうちに眠るというエッセイを見る。これを見て三十年代の清岡卓行が書いていたことをおもい出した。

その川本三郎が小説を読むのは「忘我」にあるという。

三島由紀夫が映画に求めたのは「忘我」であるというのを出出しにして、野崎歓の『フランス小説の扉』から

――きびしい現実の法則を少しばかり脱け出し、とりわけ自分自身から自由になって、他者の言葉に身を委ねていればいい――

を引いて、映画と同じように小説の楽しさもまた「忘我」にあるとする。

それに似ているようで微妙にちがうのが古井由吉の読書である。この人は海よりも山を好み、見ることよりも聴く感覚を大事にしている人で、思慮深く、表現が繊細で重厚なインターネット文学とは対蹠的人物であるのだが、

――読むということはかならずしも、わかるわからぬのことではない。魂というような言葉を使いたくなるところだが、本に触発されて自分が一時でも自分からひろがり出る、そこに妙味はある。人生の機縁もある――

古井由吉は読書により忘我の状態に陥る時もあるかもしれないが、自分が一時でも自分からひろがり出る、のである。

もっとつきつめてゆくと、よりよい世界への祈りととっている人もいる。私見によればそういう傾向がもっともつよかったのは中世であったとおもわれるのだが、

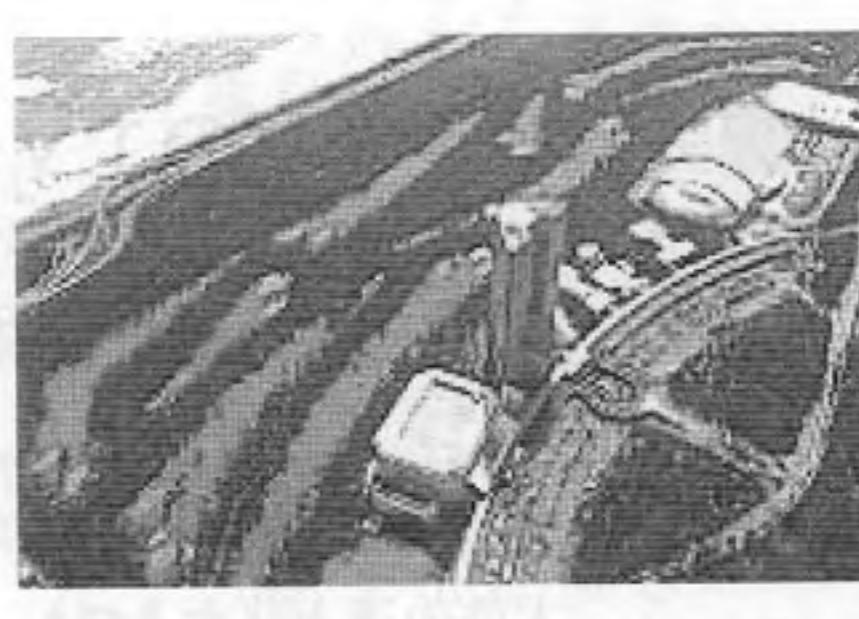
――「どうして人間の世界はこうもむずかしいのだろう。」そういう嘆き、よりよき交情の世界への祈りをこめた憧れ、そういうものが、「文学」を生み出す。何とかして、自分のことを人にわかってもらいたい。何とかして、隣人のことをもっとよくわかり、気持よくいっしょに暮らすようになりたい。文学とはそれを必死に訴えているものなのだ。現実のなかで実現するのが至難のものを求めて、想像力による「よりよき」世界を描き出し、築き上げようとする人間の願いの所産なのだ――

とする人もいる。

同じ小説を読んでも、同じ音楽を聴いても人それぞれであるのは致し方がないことであるというのもひとつの真実ではあろう。

英文版業界ニュース

Ripplewood Purchases Phoenix Resort Assets

The receiver (bankruptcy administrator) of Phoenix Resort Co., Miyazaki, which went bankrupt, submitted a draft reconstruction plan to the Miyazaki District Court on July 11. It is the draft of a reconstruction plan for a total of three companies. These are Phoenix Resort, which operates the "SeaGaia" including the water park "Ocean Dome" and two related companies. If agreed upon at a meeting of creditors on August 3, legal reconstruction procedures are likely to be finalized by mid-September.

According to the plan, upon subjecting Phoenix Resort Group's stocks to 100% reduction of capital, Ripplewood Holdings LEC, an American investment company, will invest ¥16,200 million, thus making Phoenix Resort Group into a fully owned subsidiary of Ripplewood. Phoenix Natural Zoo will also be sold to Miyazaki City for ¥1,040 million. An additional ¥9,790 million in tax reduction (from a total tax bill of ¥17,240 million), will be appropriated to debt settlement.

Ripplewood intends to turn the business around by working out an operation plan for "Ocean Dome", "Hotel Ocean 45", etc., and additionally investing about ¥900 million over four years. About ¥326,100 million in bad debt arising from the bankruptcy of Phoenix Resort Group is simply wiped off the slate. Ripplewood's purchase price was a mere ¥16,200 million.

Sega Adopts Managing System In Its Arcades

Sega Corp., Tokyo, introduced from June the game arcade management system "ARMS" into its 500 arcades. According to Sega, it is an abbreviation of Amusement Shop Rapid Management System, which was developed jointly by Sega and CSK. The system enables each arcade's daily income to be calculated, thus serving as a powerful aid to arcade operation.

Firstly, Sega installs a dedicated server, and data on operation income, games, cash and cost at each arcade is input. Secondly, the amount of assets and income on that day is outputted. As a result, the arcade manager can accurately grasp the state of his operation and can plan accordingly.

So far, only operation income data has been sent by each arcade to the head office meaning it was not possible to determine the return on investment. "ARMS" solves this problem and makes it possible to grasp the efficiency of each arcades's operator, Sega explains. Sega has no intention to supply "ARMS" to other companies.

Bandai Enters Network Business

Bandai Co., Ltd., Tokyo, announced that it had agreed to set up Bandai GV Co., Ltd., jointly with Game Venture Inc. and Daiwon Cartoon Industry Inc. in Seoul, Korea. It will be established on October 1, with 60% of Bandai GV's capital of ¥10 million being invested by Bandai, 30% by Game Venture, and 10% by Daiwon Cartoon.

In Korea there are 21,000 Internet cafes called "PC Van" which is about the same as the number of arcades in the country. There are also far more PC network game users than in Japan. In the case of "Fortress" series, one such PC network game, which has been marketed by Game Venture since October 1999, 9,800,000 people (20% of the Korean population) have been registered as users.

Bandai decided to tie up with Game Venture in the expectation that PC network games will also spread in Japan, once broad band internet connections such as DSL are in common use. Daiwon Cartoon publishes a home video magazine, etc., and specializes in the character business, a common point with Bandai.
Mikio Ishigami, managing director of Bandai, assumed office as president of the new company, Bandai BV. It will produce and supply Japanese versions of PC network games such as "Fortress". It also intends to be involved in the character goods business. Its aim is to secure 150,000 registered users in the starting year.

SCE Intends Networking For "PS2"

Sony Computer Entertainment Inc. (SCE), Tokyo, decreased the price of "Play Station 2" (PS2) from ¥39,800 to ¥35,000 on June 29. This is seen as a step to increase the penetration of the machine prior to the release of Nintendo's "Game Cube" (¥25,000) in September.

SCE announced that to enablethe use of network games using "PS2", it has established several strategic alliances with several companies, including America Online Inc. (AOL), Real Networks Inc., Macromedia Inc., and Cisco Systems Inc. in May. It also announced in June that it tied up with Sun Microsystems Inc. for the inclusion of Java technology in the "PS2".

It also announced on July 4 that it will ship a hard-disk drive add-on for the "PS2" from July 19. This HDD has 40 GB with a network adapter (externally equipped type ¥19,000, built-in type ¥18,000), and will be sold direct to consumers by SCE's subsidiary, Play Station Dot Com.

The "PS2" HDD is for use in network games, and is expected to be used to its full potential once fully-fledged network games are developed. SCE is currently developing its own registration system, Dynamic Network Authentication.

Konami Opens "Yugio Center"

Konami Corp., Tokyo, opened "Konami Card Game Caster" in Shibuya, Tokyo, on July 22, through its subsidiary, Konami Marketing. It provides a space where players with "Yugio" and other game cards can gather together to compete for each other's cards. Although admission is free, registration (free) is required to play a match.

A look at Konami's fiscal results shows that CP business (card games, character goods, handheld games) has become a major source of income accounting for 67.1% of operation income. Up until now, however, Konami had not offered such services to game card holders.

"Konami Card Game Caster" in Shibuya, Tokyo, is the first such service facility for game card holders, and will be used as a center for more effective sales promotion.

Sadayoshi Ono, Hope Founder Passes Away

Sadayoshi Ono, 80, founder and president of Hope Ltd., Kawasaki, died in hospital of arrhythmia in the heart on June 30. The funeral was performed by his son Yoshihumi Ono at Tsukiji, Tokyo, on July 5.

Born in June 1921, Sadayoshi Ono was involved in automobile repair and sales from 1937. In 1951 he founded Hope Automobile. In December 1952 he successfully shipped Japan's first auto tricycle. However, since Home Automobile never seemed likely to become a major automobile maker, he closed it in 1965. Instead, he dedicated himself to kiddie ride manufacture which he has already begun in 1954. As a result, Hope has become Japan's largest kiddie rides maker. In 1974 Hope Automobile was renamed Hope. Incidentally, it was decided that Yoshihimi Ono, managing director, take over the office as president.

Game Machine
Editor: *Masumi Akagi*
Amusement Press, Inc.
Yachiyo Bldg., 2-2-1,
Nakazaki-Nishi, Kita-ku,
Osaka, 530-0015 Japan
faxphone (81) 6-6314-3821
Email: editor@ampress.co.jp
Web site: http://www.ampress. co.jp/

TAITO 大型景品対応クレーン機の決定版!

待望のニューモデル登場!

カプリチオ サイクロン ピュア

Capriccio Cyclone Pure

★筐体カラーリングを一新!
★メカ機能をパワーアップ!

キャッチャーメカのモーターや上下移動のシャフトを改良!
ゲーム回転率がアップし、対応景品が更に広がります!
もちろんアームの強弱はドライバー1本で簡単に切替可能!

●サイズ:W1760mm×D895mm×H1975mm ●重量:230kg

リアルな強さを手に入れろ!

満を持して登場する、本物のパンチングゲーム。

この手応え、この迫力、
このカタルシスをこそ待っていた。
大人気ボクシングアニメ「はじめの一歩」が
パンチングゲームになってやって来た!

ハードパンチャー はじめの一歩 THE FIGHTING!

グループ客での楽しみを増幅するために、
最大4人までの対戦プレイを可能にしました。

●サイズ:W1123mm×D1690mm×H1822mm ●重量:250kg

先輩ボクサーからの
「ワンポイントアドバイス」など、
プレイを盛り上げる細かな演出が満載です。

インターネットランキングに対応
http://www.taito.co.jp/gm/ippo/

株式会社タイトー®
TAITO Web Site http://www.taito.co.jp/
〒102-8648 東京都千代田区平河町2-5-3 GM販売部/〒243-0498 神奈川県海老名市下今泉3-11-1 TEL.046-235-9510 FAX.046-235-5649
※筐体の仕様外観及び画面写真は、改良のため予告なく変更する場合がございます。